

<<Maya动画制作高手之道 模型 >>

图书基本信息

书名：<<Maya动画制作高手之道 模型卷>>

13位ISBN编号：9787115280374

10位ISBN编号：7115280371

出版时间：2012-7

出版单位：人民邮电出版社

作者：杨桂民，才源 编著

页数：272

字数：592000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 内容概要

《Maya动画制作高手之道模型卷》是一本关于Maya动画角色模型制作入门与提高的图书，全书由浅入深地介绍了Maya模型制作的相关技术知识。

全书分为8章，全面地介绍了Maya模型制作的技术理论知识、功能命令的使用方法等。本书注重实用性，书中的案例均是挑选的在实际生产中具有代表性的模型。

《Maya动画制作高手之道模型卷》在讲授上采用了原理分析配合实践操作的方式。读者不仅可以快速上手操作，而且能够了解Maya相关模型的制作原理，让读者能够知其然更知其所以然。

《Maya动画制作高手之道 模型卷》非常适合想自学Maya动画角色模型制作的读者，也适合相关的培训学校作为教材使用。

## 作者简介

杨桂民，原中央电视台动画部资深动画师，现任华龙数字艺术教育基地高级讲师。

曾参与中韩合资中国首部高清动画片《NetiBee》，中央电视台动画片《花枝物语》、《可乐岛》、《魔幻仙踪》、《库库熊》，奥运项目宣传片《五环之路》等项目的制作，项目经验和教学经验丰富。

曾在日企参与制作游戏《NS2》和《HPO》，参与原创短片《狼图腾》和4D电影《恐龙纪元》，以及纪录片《剑齿虎》等影视项目的制作；并曾任完美动力高级模型讲师，项目经验和教学经验丰富。

书籍目录

第1章 认识Maya

- 1.1 Maya诞生的历史和制作的作品
- 1.2 三维软件在做什么
- 1.3 Maya软件如何设置工具
- 1.4 在Maya软件中如何分类解释现实中的物体
- 1.5 模型工序在动画制作流程中的位置和作用
- 1.6 Maya的基础操作
- 1.7 工程目录的创建
- 1.8 快捷菜单和快捷键
- 1.9 专家模式

第2章 静物写生

- 2.1 认识多边形模型
- 2.2 本章用到的工具
- 2.3 理解模型的布线
- 2.4 静物——闹钟
- 2.5 静物——电话
- 2.6 静物——咖啡杯和盒子
- 2.7 静物——窗台一角

第3章 NURBS建模工具

- 3.1 认识NURBS物体
- 3.2 本章用到的工具
- 3.3 糖果盒
- 3.4 NURBS长号的制作
- 3.5 战斗机

第4章 古代场景制作

- 4.1 古代建筑房顶基本分类
- 4.2 古建筑

第5章 模型工作者的自我艺术修养

- 5.1 角色头部的比例
- 5.2 五官特征
- 5.3 身体的比例
- 5.4 写实人物整体的骨骼肌肉分析

第6章 写实角色

- 6.1 导入参考图
- 6.2 分析布线
- 6.3 写实角色头部
- 6.4 写实角色身体
- 6.5 写实角色手
- 6.6 写实角色脚
- 6.7 人物整体合并和文件整理

第7章 卡通人物

第8章 四足动物

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>